



Praktik Jual Beli Chip pada Game Online Higgs Domino Island sebagai Bentuk Patologi Sosial di Kalangan Mahasiswa

Lutfiah¹ Riadatul Halizah² Agung Setyawan M.Pd³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunojoyo Madura

Lutfiah2704@gmail.com¹ riadatulhalizah@gmail.com²

agung.setyawan@trunojoyo.ac.id³

Abstrak

Abstrak The rapid development of digital technology in the Industrial Revolution 4.0 era has contributed to the increasing popularity of online games, including Higgs Domino Island. Although designed as an entertainment platform, the game's chip trading feature has encouraged gambling-related activities among university students. This study aims to analyze the practice of buying and selling chips in Higgs Domino Island as a form of social pathology and to examine its impact on students. This research employed a qualitative descriptive approach. Data were collected through observations and interviews with 20 university students selected using purposive sampling at a university in North Tapanuli. The findings revealed that students played the game for various reasons, including peer influence, entertainment, and the expectation of earning additional income through chip trading. While some participants perceived positive impacts, such as expanding social networks and generating extra income, the negative impacts were more dominant. These included gaming addiction, health and psychological problems, declining academic performance, reduced social interaction, and criminal behavior. The study concludes that the practice of buying and selling chips in Higgs Domino Island has developed into a form of social pathology that requires greater public awareness and stricter government supervision.

Keyword : *Higgs Domino Island ; online gambling; , social pathology*

Riwayat artikel:

Dikirim:

20 Maret 2024

Revisi

20 Mei Bulan 2024

Diterima

27 Juni 2026



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan berbagai kemudahan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada bidang hiburan melalui permainan berbasis internet (*online game*). Game online merupakan permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan internet serta perangkat digital, seperti komputer dan telepon pintar (*smartphone*). Kemudahan akses tersebut menyebabkan game online semakin diminati oleh berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Namun, di balik manfaatnya sebagai media hiburan, perkembangan game online juga memunculkan berbagai persoalan sosial, salah satunya adalah munculnya praktik perjudian daring (*online gambling*). Salah satu permainan yang banyak dimainkan masyarakat adalah *Higgs Domino Island*. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis melalui Google Play Store dan menyediakan berbagai jenis permainan, seperti domino, poker, remi, slot, dan permainan lainnya. Pada awalnya, aplikasi ini dikembangkan sebagai media hiburan. Akan tetapi, adanya fitur kepemilikan dan pengiriman chip antarpengguna mendorong munculnya praktik jual beli chip menggunakan uang. Kondisi tersebut menjadikan permainan yang semula hanya bersifat rekreatif berkembang menjadi aktivitas yang mengandung unsur perjudian.

Dalam perspektif sosiologi, perjudian termasuk salah satu bentuk patologi sosial karena merupakan perilaku yang bertentangan dengan norma, moral, dan hukum yang berlaku di masyarakat. Kartini Kartono (2017) menjelaskan bahwa patologi sosial merupakan segala bentuk perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai sosial sehingga berpotensi menimbulkan disorganisasi sosial. Perjudian dikategorikan sebagai patologi sosial karena dilakukan melalui aktivitas pertaruhan yang mengandung unsur ketidakpastian dengan harapan memperoleh keuntungan. Praktik tersebut tidak hanya berdampak pada kondisi ekonomi pelaku, tetapi juga dapat memengaruhi aspek sosial, psikologis, dan kehidupan sehari-hari.

Fenomena tersebut juga mulai terjadi di kalangan mahasiswa. Kemudahan memperoleh aplikasi serta peluang mendapatkan keuntungan dari hasil penjualan chip membuat sebagian mahasiswa tertarik memainkan *Higgs Domino Island*. Akibatnya, tidak sedikit mahasiswa yang mengalami kecanduan bermain,

menghabiskan uang untuk membeli chip, bahkan menggunakan uang kuliah, berutang, menjual barang pribadi, hingga melakukan tindakan yang melanggar hukum demi memperoleh modal bermain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa praktik jual beli chip pada permainan Higgs Domino Island telah berkembang menjadi masalah sosial yang memerlukan perhatian.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas fenomena perjudian daring di kalangan remaja maupun mahasiswa. Penelitian M. Ramli AT dkk. (2019) mengkaji karakteristik remaja pelaku judi online serta faktor-faktor yang menyebabkan praktik tersebut tetap berlangsung. Sementara itu, Syafrul Hardiansyah (2016) meneliti aktivitas judi online di kalangan pelajar dan mahasiswa di Kota Pekanbaru. Meskipun memiliki kesamaan dalam membahas perjudian daring, penelitian ini berbeda karena berfokus pada praktik jual beli chip pada aplikasi Higgs Domino Island sebagai bentuk patologi sosial di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan perspektif teori patologi sosial untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan terhadap kehidupan mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik jual beli chip pada aplikasi Higgs Domino Island sebagai bentuk patologi sosial di kalangan mahasiswa serta mengidentifikasi berbagai dampak sosial, ekonomi, psikologis, dan akademik yang ditimbulkan akibat keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai fenomena praktik jual beli chip pada aplikasi Higgs Domino Island sebagai bentuk patologi sosial di kalangan mahasiswa. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mendeskripsikan fenomena berdasarkan kondisi yang terjadi secara alamiah tanpa memberikan perlakuan terhadap objek penelitian. Penelitian dilaksanakan di salah satu perguruan tinggi di Kabupaten Tapanuli Utara selama tiga bulan, yaitu mulai Juli hingga September 2021. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik **purposive sampling**, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa informan mengetahui, mengalami, dan terlibat langsung dalam praktik jual beli chip

Higgs Domino Island. Jumlah informan sebanyak 20 mahasiswa yang terdiri atas 10 mahasiswa Program Studi PGSD, 5 mahasiswa Program Studi Ekonomi dan Hukum, serta 5 mahasiswa Program Studi PBSI.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari informan melalui observasi partisipan dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti hasil penelitian terdahulu, buku, serta informasi mengenai aplikasi Higgs Domino Island yang bersumber dari Google Play Store.

eknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan wawancara. Observasi partisipan dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perilaku dan aktivitas informan di lingkungan penelitian sekaligus membangun hubungan yang baik dengan informan. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengacu pada konsep observasi partisipan yang dikemukakan oleh Spradley, yaitu mengamati secara langsung berbagai aktivitas, perilaku, situasi, serta interaksi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Sementara itu, wawancara dilakukan secara langsung menggunakan teknik casual interview atau wawancara sambil lalu, sehingga proses pengumpulan data berlangsung secara alami tanpa adanya perjanjian khusus dengan informan. Wawancara bertujuan memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan informan terhadap praktik jual beli chip *Higgs Domino Island*.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi peneliti sebagai instrumen utama, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan secara langsung dalam mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menganalisis data selama proses penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi peneliti sebagai instrumen utama, pedoman observasi, dan pedoman wawancara. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan secara langsung dalam mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menganalisis data selama proses penelitian berlangsung.

Analisis data dilakukan secara interaktif sejak proses pengumpulan data dimulai hingga penelitian selesai. Analisis mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan

dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah diverifikasi sehingga menghasilkan temuan yang kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli chip pada aplikasi *Higgs Domino Island* telah berkembang menjadi fenomena yang cukup marak di kalangan mahasiswa di Kabupaten Tapanuli Utara. Fenomena ini dipandang sebagai salah satu bentuk patologi sosial karena memunculkan berbagai perilaku yang bertentangan dengan norma sosial dan memberikan dampak terhadap kehidupan ekonomi, sosial, psikologis, serta akademik mahasiswa. *Higgs Domino Island* merupakan aplikasi permainan daring yang dirilis pada 12 November 2018 dan telah diunduh oleh lebih dari 10 juta pengguna melalui Google Play Store. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis permainan, seperti domino, poker, remi, qiu-qiu, dan slot. Keragaman permainan serta kemudahan akses menjadikan aplikasi ini populer di kalangan masyarakat, termasuk mahasiswa. Namun, adanya fitur kepemilikan dan pengiriman chip antarpengguna memunculkan praktik jual beli chip yang kemudian mengarah pada aktivitas perjudian daring.

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa alasan yang mendorong mahasiswa memainkan *Higgs Domino Island*. Pertama, faktor lingkungan atau ajakan teman (*peer influence*), di mana mahasiswa mulai bermain karena melihat teman-temannya menggunakan aplikasi tersebut. Kedua, adanya minat terhadap permainan daring sehingga *Higgs Domino Island* menjadi salah satu alternatif hiburan. Ketiga, permainan yang tersedia merupakan permainan yang sudah dikenal masyarakat sehingga mudah dimainkan. Keempat, adanya harapan memperoleh keuntungan ekonomi melalui penjualan chip hasil kemenangan. Faktor terakhir inilah yang menjadi daya tarik utama sehingga sebagian mahasiswa terus memainkan permainan tersebut meskipun harus mengeluarkan biaya untuk membeli chip.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Higgs Domino Island memberikan dampak positif maupun negatif bagi mahasiswa. Dampak positif yang dirasakan mahasiswa meliputi bertambahnya relasi atau teman baru melalui aktivitas jual beli chip, munculnya peluang memperoleh penghasilan tambahan dari transaksi chip, serta fungsi permainan sebagai media hiburan yang membantu mengurangi kejenuhan dan stres setelah menjalani aktivitas perkuliahan.

Di sisi lain, dampak negatif yang ditemukan jauh lebih dominan. Pertama, mahasiswa mengalami kecanduan bermain sehingga menghabiskan banyak waktu untuk mengakses permainan. Kedua, muncul gangguan kesehatan akibat berkurangnya waktu istirahat, keterlambatan makan, kurangnya aktivitas fisik, serta gangguan pada kesehatan mata karena penggunaan gawai dalam waktu yang lama. Ketiga, mahasiswa mengalami gangguan psikologis berupa meningkatnya emosi, mudah marah, frustrasi, dan penggunaan kata-kata kasar ketika mengalami kekalahan dalam permainan. Selain itu, penelitian juga menemukan dampak terhadap aspek akademik. Mahasiswa cenderung mengabaikan tugas kuliah, mengalami penurunan konsentrasi saat mengikuti perkuliahan, serta menggunakan waktu belajar untuk bermain game. Beberapa informan bahkan mengaku menggunakan uang kuliah atau berutang untuk membeli chip dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar. Dampak sosial lainnya adalah berkurangnya interaksi dan komunikasi antarmahasiswa. Berdasarkan hasil observasi, mahasiswa lebih banyak berinteraksi melalui permainan dibandingkan berdiskusi mengenai kegiatan akademik. Komunikasi yang terjalin lebih sering berkaitan dengan aktivitas bermain dan transaksi chip.

Temuan yang paling mengkhawatirkan adalah munculnya tindakan kriminal sebagai akibat dari kecanduan bermain. Beberapa informan mengakui pernah melakukan tindakan seperti meminjam uang secara berlebihan, menipu orang tua, hingga menjual barang pribadi untuk memperoleh modal membeli chip. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa praktik jual beli chip pada Higgs Domino Island tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga berpotensi merugikan lingkungan sosial di sekitarnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik jual beli chip pada Higgs Domino Island telah melampaui fungsi permainan sebagai media hiburan dan berkembang menjadi aktivitas yang mengandung unsur perjudian. Fenomena tersebut menimbulkan berbagai dampak negatif yang lebih dominan dibandingkan manfaat yang diperoleh sehingga dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk patologi sosial di kalangan mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Higgs Domino Island merupakan permainan daring yang telah berkembang menjadi media praktik jual beli chip yang mengarah pada aktivitas perjudian di kalangan mahasiswa. Kemudahan akses aplikasi, adanya fitur transaksi chip, serta harapan memperoleh keuntungan ekonomi menjadi faktor utama yang mendorong mahasiswa terlibat dalam permainan tersebut.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa praktik jual beli chip telah menimbulkan berbagai dampak terhadap kehidupan mahasiswa. Dampak positif yang dirasakan meliputi bertambahnya relasi, peluang memperoleh penghasilan tambahan, dan sebagai sarana hiburan. Namun, dampak negatif yang muncul jauh lebih besar, yaitu kecanduan bermain, gangguan kesehatan, gangguan psikologis, penurunan prestasi akademik, berkurangnya interaksi sosial, hingga munculnya tindakan kriminal. Oleh karena itu, praktik jual beli chip pada Higgs Domino Island dapat dipandang sebagai salah satu bentuk patologi sosial yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak, baik keluarga, perguruan tinggi, maupun pemerintah, agar dampak negatifnya dapat diminimalkan.

REFERENSI

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of qualitative research*. Pustaka Pelajar.
- Fajarini, U. (2019). Patologi sosial dan dampaknya terhadap remaja. *Jurnal Harkat: Media Komunikasi Gender*, 15(1).

- Griffiths, M. D. (2005). A "components" model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Hardiansyah, S. (2016). Kegiatan judi online di kalangan pelajar dan mahasiswa di Kota Pekanbaru (Studi tentang judi online pada lima warnet di Kelurahan Maharatu, Kecamatan Marpoyan Damai). *JOM FISIP*, 3(1).
- Ismi, N., & Akmal. (2020). Dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1).
- Jamaludin, A. N. (2016). *Dasar-dasar patologi sosial*. CV Pustaka Setia.
- Kartono, K. (2017). *Patologi sosial* (Jilid 1). PT RajaGrafindo Persada.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode wawancara dalam metode penelitian masyarakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nasution. (2003). *Metode penelitian naturalistik kualitatif*. Tarsito.
- Noor, J. (2011). *Metodologi penelitian: Skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*. Kencana.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Putra, A., & Aji, R. H. S. (2022). Fenomena judi online di kalangan generasi muda Indonesia: Tinjauan sosial dan hukum. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 11(2), 145–158.
- Ramli, M. A. T., Haris, A., Heru, & Rusdayani, A. (2019). Judi online di kalangan remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(2).
- Spradley, J. A. (2006). *Metode etnografi* (M. Z. Elizabeth, Trans.). Tiara Wacana.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
-